

LONDON CALLING

Zweimal im Jahr ist der Nabel der Spielewelt in London. Zur European Computer Trade Show 1992 traf man sich im piekfeinen Business Design Centre und diskutierte angeregt die Zukunft der Unterhaltungs-Software.

Von Krise keine Spur: Entgegen allen Unkenrufen über den Niedergang der britischen Wirtschaft, präsentiert sich auch in diesem Jahr die Software-Branche erstaunlich kreativ und gesund. Auch die durch den Zusammenbruch von Mirrorsoft verwaisten Programmierteams haben inzwischen Schutz unter den Fittichen anderer Firmen gefunden. Die Leistungsschau der Industrie machte eins ganz deutlich: Der Trend geht weiter in Richtung auf hochwertige Produkte. Kaum eine Firma, die nicht zumindest ein Adventure, Rollenspiel oder eine Simulation vorstellte. Lieblos programmierte Schnellschüsse fand man gottlob sehr selten.

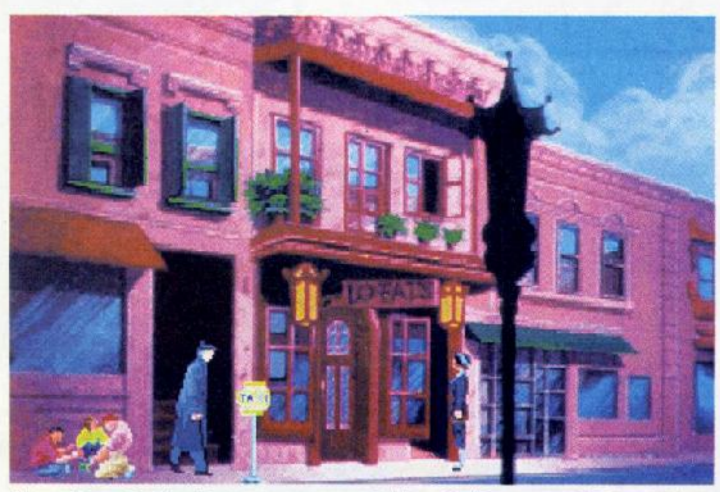
Der von vielen bereits totgesagte Atari ST zeigt sich erstaunlich zäh und wird wohl auch im kommenden Jahr mit ausreichend Software-Nachschub versorgt. Weniger rosig sieht die Lage für Commodores CDTV aus. Wir konnten lediglich bei Domark ein *Trivial Pursuit* ausmachen. Ansonsten bleibt man reserviert und wartet die weitere Marktentwicklung ab.

MS-DOS-Liebhaber kommen bei **Accolade** auf ihre Kosten. Unter anderem erscheint in den nächsten Monaten die lang ersehnte Fortsetzung von *Star Control*. Strategie-Pabst Paul Reiche entführt den Spieler in *Star Control 2* wieder in das mysteriöse Ur-Quan Universum. Im zweiten Teil stehen neben erfrischenden Raumgefechten auch ausgiebige Gespräche mit diversen Alien-Rassen auf der Tagesordnung.

Bob Bates verwöhnt die Text-Adventure-Freunde mit *Gateway*. Basierend auf Frederik Pohl's preisgekrönter Science-fiction-Story dürfen wir uns an einer gehaltvollen Geschichte, animierten Grafiken und einem phantastischen Soundtrack erfreuen. Auf die Rennsimulation *Grand Prix* Unlimited werden 3-D-Vektorfreunde noch ein paar Monate warten müssen. Entschädigt werden sie durch einen eingebauten Streckeneditor. Accolades Hausgolfer Jack Nicklaus bietet mit der *Signature Edition* alles, was der Gartenarchitekt wünscht. Die selbstgestalteten Plätze sind natürlich voll spielbar. Leider wird die Grafik auch in dieser neuen Version nur im Schneckentempo aufgebaut und verlangt viel Geduld vom Spieler. Etwas dynamischer geht es hoffentlich in der Baseball-Simulation *Hardball 3* zur Sache. Freunde des immer noch leicht exotischen Rasensports dürfen im Sommer zum Home Run starten.

Von **Activision** ist in den nächsten Monaten leider nur wenig neues zu Erwarten. So steht *Leather Goddesses of Phobos 2* steht kurz vor der Fertigstellung. Anders als bei Infocoms erstem Teil gibt's jetzt kaum noch etwas zu lesen. Durch bunteste Grafiken und glasklare Sprachausgabe kommt der abgedrehte, nur bedingt jugendfreie Humor trotzdem rüber. Gleich 20 Textadventures von Infocom bietet die Compilation *The Lost Treasures of Infocom*. Die dicke Packung ist für Fans ein absolutes Muß.

Core Design bietet in nächster Zeit nicht nur das stark *Lotus*-Inspirierte Rennspiel *Jaguar*, sondern wagt



Clara Bow 2: Die Fortsetzung von Colonel's Bequest. (MS-DOS)

sich mit Curse of Enchantia erstmals auf den heiß umkämpften Adventure-Markt. Das grafisch beeindruckende Program entführt uns schnurstracks in eine Fantasy-Welt, wo wir uns an die Fersen einer Hexe heften. Den Joystick-Künstlern kommt man mit *Premiere* entgegen. Programmierer Jerr O'Carroll, der schon *Heimdall* entworfen hat, schickt uns diesmal in sechs horizontal scrollende Platformwelten, in denen wir ausgiebigst herumhüpfen dürfen. Steinzeitheld Cuck Rock bekommt Nachwuchs: *Chuck Rock 2: Son of Chuck* knüpft spielerisch an den ersten Teil an. Ausgerüstet mit Keule und strammen Waden hüpfen wir durch die Vorzeit und hauen Dynosaurieren auf die Birne.

Hobbypiloten werden sich über das neueste Produkt von **Digital Integration** freuen. Die Simulations-Spezialisten, die schon mit *F-16 Combat Pilot* beeindruckten, schicken das europäische Gemeinschaftsprodukt *Tornado* in den Computerhimmel. Durch tatkräftige Unterstützung durch den Hersteller British Aerospace soll's besonders realistisch im Cockpit zugehen. Die auf der Messe gezeigte Version beindruckte durch eine höchst detailierte Bodenszenerie.

Domark bietet auch weiterhin für jeden Geschmack das passende Software-Produkt.

Crisis in the Kremlin: Gorbis Rache. (MS-DOS)

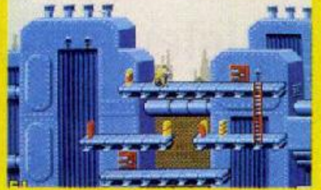
Das gleiche Team, das schon mit *Mig 29* eine pflegeleichte Einsteiger-Simulation ablieferte, kümmert sich jetzt um ein Nato-Flugzeug. Mit *Harrier Assault* können wir den Flugeigenschaften eines Senkrechtstarters, der AV-8B nachspüren. Während die MS-DOS-Version von *Rampart* bei **Electronic Arts** erscheint, kümmert sich Domark um die Amiga- und ST-Umsetzungen. Ein weiterer Fußballmanager, speziell für die englische Liga, wird mit *Campionship Manager* geboten. Wer genug "gemanagt" hat, darf sich mit der Umsetzung von Taitos Automaten *Euro Football Championship* austoben. Um noch rechtzeitig zur 500-Jahrfeier der Entdeckung Amerikas fertigzuwerden, arbeitet Matthew Stibbe mit Hochdruck an *Columbus*. Matthew hat schon mit *Imperium* ein beachtliches Strategiespiel geschaffen — Man darf also gespannt sein. Unbestätigten Gerüchten zu Folge arbeitet das Incentive-Team, ebenfalls bei Domark unter Vertrag, an einem neuen 3-D-Konstruktions-Kit. Das neue Programmier-Werkzeug soll das Alte um Längen in den Schatten stellen.

Neben den bereits von uns vorgestellten Titeln *Heroes of the 357th* und *Rampart* konnte man bei **Electronic Arts** zwei neue Programme unter die Lupen nehmen, was in diesen Fall wörtlich zu nehmen ist. In *The Lost Files of Sherlock Holmes* wandeln wir mit Vergrößerungsglas und Pfeife auf den Spuren des Meisterdetektivs. Ganz im Sierra-Stil klicken wir uns mit der Maus durch unzählige Grafiken, gehen Hinweisen nach und sammeln Indizien. Von dem spanischen Programmierteam Zeus Software stammt das grafisch beeindruckende Action-Adventure *Risky Woods*. Hier gilt es, zwölf scrollende Level von Monstern zu befreien. Unterwegs dürfen wir haufenweise Geldstücke einstecken und gegen bessere Bewaffnung eintauschen. Die obligatorischen Zwischen- und Endgegner fehlen nicht.

Vom Strategie-Spezialisten **Three Sixty** erwarten wir in nächster Zeit *Theatre of War*. Das an klassische Brettspiele erinnernde Programm beeindruckt durch hochauflösende VGA-Grafiken in 256 Farben. Wie beim Schach besitzt jede Spielfigur eigene Charakteristiken. Wem das zu trocken ist, darf sich mit dem *BattleSet Enhancer* aus der Harpoon-Serie seine eigenen Seeschlachten zusammenbasteln. Wer lieber an Land sein Unwesen treiben möchte, kommt mit *Patriot* auf seine Kosten. Hier darf der passionierte "Wargamer" seine motorisierten Einheiten über das Schlachtfeld schieben.

Push Over





Push Over: Zwei Level von insgesamt 120.

Held der Messe war ohne Frage G.I.Ant. Die wehrhafte Ameise muß sage und schreibe 120 Rätsellevel erfolgreich bewältigen, bevor *Push Over* von Ocean gelöst ist. Jede Etage des Ameisenhügels wird durch Dominosteine blockiert, die in der richtigen Reihenfolge umgeworfen werden müßen. Damit das nicht zu einfach geht, verhalten sich die Blöcke höchst eigenartig. Steine explodieren, fliegen durch die Luft, teilen sich in zwei auf oder bewegen sich in die falsche Richtung. Nur durch umsichtige Planung wird der Weg in den nächsten Level frei.



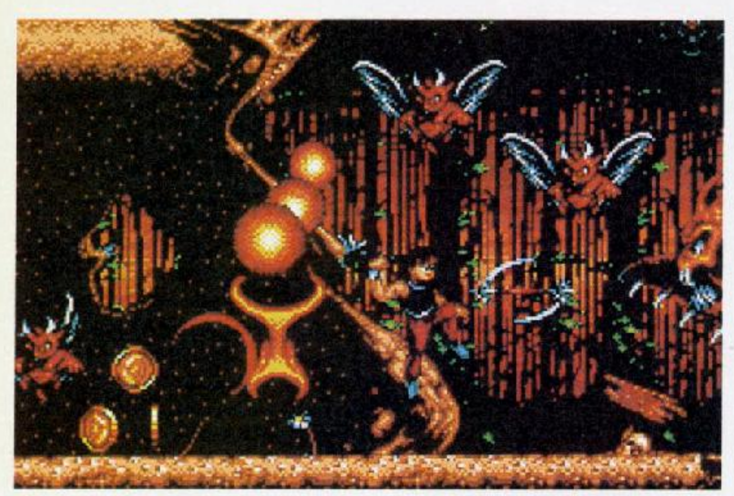
Sherlock Holmes: Die menügestützte Spürnase. (MS-DOS)

Auch die *Strategic Studies Group* aus Australien, spätestens seit *Warlords* ein Begriff, zieht es auf die hohe See. In *Carriers at War* steuert Ihr eine komplette Flotte durch den Pazifik und dürft Euch ausgiebigst im Strategenhandwerk üben.

Die in Kalifornien beheimatete Firma **Mindcraft** setzt auf das Mittelalter. In der Brettspielumsetzung *Siege* von Standard Games müßt Ihr die Befestigungsanlagen einer Burg überwinden. Macht die Computerversion nur halbsoviel Spaß wie das Brettspiel-Vorbild, dürfen wir uns auf vergnügliche Strategiesitzungen freuen. Außerdem in Vorbereitung: *The Magic Candle 3*, *Rules of Engagement II* und *Mercenaries*.

Seit seligen *Bard's Tale*-Tagen ist zwar viel Zeit vergangen, trotzdem ist **Interplay** eine beachtenswerte Größe im Software-Geschäft geblieben. Ihr aktuelles Produkt *Buzz Aldrin's Race into Space* macht uns zum Entscheidungsträger und Verantwortlichen der amerikanischen Raumfahrtprojekte. Nur mit dem nötigen Manager-Geschick schaffen wir die Landung auf dem Mond. *Race into Space* ist übrigens einer der wenigen Titel, die auch für das CDTV geplant sind.

Pünktlich zur Olympiade erscheint bei **Empire** das Geschicklichkeitsspiel *International Sports Challenge*. Sechs verschiedene Sportarten mit 21 unterschiedlichen Wettbewerben werden angeboten. Außerdem in der Pipeline: Die beiden Plattformtitel *Magic Boy* und *Cool Croc Twins*. Für den geneigten Spieler stehen jeweils über 60 Abschnitte zum exzessiven Hüpfen bereit. Wer mit solcher Art Zeitvertreib nichts am Hut hat,



Risky Woods: Aktionsreiche Farbenpracht. (Amiga)

darf im Strategiespiel *Campaign* die Panzer des zweiten Weltkrieges durch die Landschaft steuern.

Bei **Gremlin**, die mit *Lotus 2* einen enormen Erfolg einfahren konnten, drehte sich alles um *Demonsgate* und *Zool* (siehe Preview in der letzten Ausgabe). Freunde des Rennsports werden auf den dritten Teil von *Lotus*, inklusive Streckeneditor, noch etwas warten müssen.

Das Softwarehaus *Impressions* setzt weiterhin auf Strategiespiele. Gleich sechs Titel werden im laufenden Jahr für Nachschub sorgen: *Armada 2525* konfrontiert uns mit den Problemen der interstellaren Kollonisation. Bis zu sechs Spieler besiedeln gleichzeitig ihre Planeten. In *Air Bucks* kümmert Ihr Euch um die Entwicklung einer internationalen Fluglinie und in *Warriors of Releyne* kämpft Ihr in einem Fantasy-Land um die Reichskrone. *Fighter Command* setzt Euch hinter die strategischen Kontrollen eines Luftkrieges, während Ihr in *Great Napoleonic Battles* die Schlachten Napoleons nachspielt. Wer auf den Spuren von Christoph Columbus wandeln möchte, erhält dazu mit *Discovery* ausgiebig Gelegenheit.

Gleich zwei Fußball-Simulationen werden bei **Krisalis** entwickelt. *Graham Taylors Soccer Challenge* (Manager) und *John Barnes European Football* (Action) bieten alles, was der Fan des runden Leders erwartet. Die handfesten Nöte eines kleinen Fußballfans müssen wir in *Football Kid* bewältigen. In diesem netten Jump'n'Run steuern wir unseren Helden durch zahlreiche scrollende Level. Die obligatorischen Gegner werden durch Fußball-Rowdies und Hooligans der gegnerischen Mannschaft ersetzt. Ein Genre ganz anderer Art betritt man mit *Vikings Field of Conquest*. Bis zu sechs Opponenten streiten um die Reichskrone im mittelalterliche England. Nur wer die Infrastruktur seiner Ländereien erfolgreich ausbaut, kann mit der nötigen Unterstützung in der Schlacht rechnen.

Die Adventure-Profis von **Lucasfilm Games** arbeiten zur Zeit mit Hochdruck am ersten *Star Wars*-Flugsimulator. Man darf gespannt sein, ob man der *Wing-Commander*-Konkurrenz das Wasser reichen kann. Natürlich werden auch weiterhin die Adventure-Freunde bedient. Im nächsten Jahr sind mindestens drei Abenteuer in Planung.

Am **Microprose**-Stand knallten die Sektkorken. Grund zum Freuen gab's allemal. Ein finanziell überaus glückliches Jahr wurde durch die Wahl zum Softwarehaus des Jahres gekrönt. Auch für 1992 hat man sich einiges vorgenommen. Die Programmauswahl wird eröffnet mit *Crisis in the Kremlin*. In Spectrum Holobytes Strategiespiel dürfen wir in die Rolle von Michael Gorbatschov schlüpfen und uns mit dem Politbüro herumschlagen. Genossen, die schon immer einmal ihr Glück als Diktatoren versuchen wollten, kommen hier voll auf ihre Kosten. Natürlich werden auch in Zukunft Simulationsflieger vorzüglich bedient. Gleich drei Programme entführen uns in den Pixel-Himmel. In *B 17 Flying Fortress* starten wir mit den gleichnamigen Bombern in den bleihaltigen Himmel über Deutschland während des zweiten Weltkriegs. *A.T.A.C.* zaubert uns hinter die Kontrollen von F-22 Bombern und futuristischen Helikoptern. In dieser Mischung aus Simulation und Strategiespiel nehmen wir den Kampf auf gegen skrupelose Drogenbarone in Mittelamerika. Die dritte Simulation *Harrier* versetzt uns hinter die Kontrollen des britischen Senkrechtstarters. Da auch Domark an so einer Simulation arbeitet, darf man gespannt sein, wer das Rennen macht.



The Siege: Wir belagern die Computerburg. (MS-DOS)

Das langerwartete Rollenspiel *Darklands* erscheint jetzt endlich Mitte des Jahres. Der geneigte Spieler darf im mittelalterlichen Deutschland nach dem Rechten sehen. Strategiespieler dürfen sich auf *Napoleon* freuen. Wie in ähnlichen Spielen von *Koei* führt Ihr wahlweise französiche, englische oder preußische Armeen über eine Hexfeldkarte. Wer genug von solch kriegerischen Aktivitäten hat, darf sich mit *Haunted* etwas harmloser gruseln. Das technisch beeindruckende Rollenspiel ähnelt thematisch stark *Don't go alone* von Accolade. Zwanzig animierte Feind- und Monsterarten gilt es zu überwinden, bis alle Geheimnisse des Geisterhauses gelüftet sind.



Superfrog: Team 17 Geheimwaffe (Amiga)

Kaum ein Softwarehaus hat soviel für den britischen Geheimdienst getan, wie die Cambridger Firma *Millennium*. Ihr Unterwasseragent James Pond wird auch in diesem Jahr wieder zweimal zum Einsatz kommen. Noch im Sommer dürfen wir die geheime Flunder mit *Aquabatic Games* durch eine alternative Unterwasser-Olympiade steuern, um dann im Spätherbst mit *Splash Gordon* vollends abzuheben. James läßt die Erdenschwere hinter sich und sorgt im Weltraum für Ruhe und Ordnung. Spieler, die es lieber etwas strategischer mögen, kommen mit *Rome* auf ihre Kosten. Prinzipiel kommt das gleiche Spielsystem wie bei *Robin Hood* zu Einsatz. Man hat aber aus den Fehlern gelernt und dem Spieler eine komplexere Spielwelt gegönnt. Auch die Rätsel sollen um einiges komplizierter sein. In die Ideenwelt des amerikanischen Autors H.P. Lovecraft führt und das Grafik-Adventure *Daughter of Serpents*. In ägyptischen Pyramiden suchen wir die Geheimnisse um den grausigen Chtullhu-Kult zu ergründen. Programmierer Chris Elliot weiß, wovon er spricht. Er hat nicht nur das Adventure *Hound of Shadow* mitgestaltet, sondern entwickelte auch Szenarienbände für ein Lovecraft-Brettrollenspiel. Grafiker Pete Lyon hat übrigens auch bei *The Godfather* kompetente Hand angelegt.

Beim von EX-Sierra Mann Peter Jones gegründeten *Mirage*-Label erscheinen in Kürze die bereits in der *POWER PLAY* vorgestellten Spiele *The Humans*, *Ragnarök* und Mike Singleton's dritter Midwinter-Teil *Ashes of Empire*. Zwei Geschicklichkeitsspiele *Gadget Twins* und *Dwagons* werden zur Zeit von Imagitec entwickelt und erscheinen im Herbst.

Beim Manchester Software-Riesen **Ocean** gab es zwar nur wenig Neuheiten zu bewundern, dafür entschädigte das Spiel mit dem höchsten Niedlichkeitsfaktor der Messe. Näherers über *Push Over* erfahrt Ihr im entsprechenden Kasten. Während das Adventure *Hook* kurz vor der Fertigstellung steht, ist das endgültige "Game-Testing" von Sensibles *Wizkid* immer noch nicht abgeschlossen.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: *Dungeon Master* für MS-DOS-PCs erscheint im Juni bei **Psygnosis**. Man kann nur ahnen welche verschlungenen Wege von Amerika, über Japan bis nach Liverpool der Rollenspiel-Klassiker zurückgelegt hat. An Eigenentwicklungen schicken die Meister des Vorspanns *Aquaventura* ins Rennen. Das 3-D-Ballerspiel

entführt in acht wasserüberflutete Tunnelsysteme, die wir mit unserem Aqua-Craft von allerlei Aliens befreien müssen. Pünktlich zur Olympiade können Joystick-Rüttler ihren Sportler mit *Athletics* durch fünf Disziplinen treiben. Motoradfreaks die am liebsten mit Vektorrennern durch die Gegend flitzen, kommen mit *Red Zone* auf Ihre Kosten. Programmierer Danny Gallagher hat schon mit *Infestation* sein technisches Können unter Beweis gestellt. Ein 3-D-Erlebnis ganz besonderer Art bietet *Air Support*. Die abstrakten Rasterlandschaften werden auf Wunsch in grünrote Doppelbilder aufgespalten und können mit einer gewöhnlichen 3-D-Brille bewundert werden. Die Grafik wird so nicht nur unglaublich schnell, sondern vermittelt ein ganz neues Raumerlebnis.

Am Stand von **Renegade** drehte sich alles um das runde Leder. *Sensible Soccer* steht kurz vor der Fertigstellung und machte einen hervorragenden Eindruck. Datendisketten mit den aktuellen europäischen Ligen sind bereits in der Vorbereitung. Deutlich verspätet zeigt sich das neue Produkt der Bitmap Brothers. *The Chaos Engine* wird auf Grund technischer Schwierigkeiten leider erst im Spätsommer erscheinen.

Sierra darf mit Stolz auf die Fortsetzung von Roberta Williams *The Colonel's Bequest* schauen: *The Dagger of Amon Ra* entführt uns und die Heldin Laura Bow in das New York der zwanziger Jahre. Grafiker Andy Hoyos hat ganze Arbeit geleistet und wunderschöne Art Deco Grafiken auf den Bildschirm gezaubert. Ein weiteres Highlight der Sierra-Familie geht in die sechste Runde: *Kings's Quest 6* erscheint im Herbst. Nach der Fertigstellung von *Aces of the Pacific* arbeitet Dynamix an einem Rollenspiel. Als Hintergrundgeschichte dient die mit Preisen überhäufte Fantasy-Geschichte "Magician" von Raymond E. Feist. Man darf gespannt sein, wie die Simulationsprofis mit der Rollenspielthematik umgehen.

Am **System 3** Stand lief die fast fertige Amiga Version von *Myth*. Die aktuelle Version hat mit dem ursprünglichen C 64 Action-Programm nur noch den Namen gemein und macht einen prima Eindruck. *Silly Putty*, eine weitere Eigenentwicklung, ist eine niedliche Kombination aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Held des Programms ist ein rosa Gummiblob, der hüpfend und klebend durch die Level marschiert und allerlei Rätsel löst. Zum Jahreswechsel stehen die Computerumsetzungen der Arcade-Titel *Strikeforce* und *Super High Impact* an.

Gedränge am Stand der Shooting-Stars **Team 17**. Nach dem Action-Adventure *Alien Breed* und dem Ballerspiel *Project X*, konnte man dort die neuesten Amiga-Titel bewundern. In *Codename Assasin* steuert Ihr einen Untergrund-Kämpfer durch fünf horizontal scrollende Etagen. Zahlreiche Extrawaffen sorgen für die nötige Durschschlagskraft bei den überall versteckten Feinden. *O.H.P. Racing* ist ein Rennspiel mit 10 unterschiedlichen Terrain-Typen und jeweils 10 verschiedenen Rennstrecken. In *Superfrog* gilt es als grüner Hüpfer sechs Plattformwelten mit jeweils vier Abschnitten zu durcheilen. Zahlreiche versteckte Räume sorgen dabei für Abwechslung. Natürlich ist auch *Alien Breed 2* schon in der Planung. Fans werden aber noch bis 1993 warten müssen.



Sensible Soccer: Spielertausch mittels Menü. (Amiga)

Just for Fun

Sollte bei Euch in nächster Zeit ein Urlaub in England anstehen, dann schaut auf jeden Fall im Londoner "Trocadero Centre" vorbei. In diesem Einkaufszentrum am Piccadilly Circus findet Ihr nicht nur eine der modernsten Automatenspielhallen der Welt, sondern seit neuestem auch "Quasar". Hier darf man auf drei futuristisch eingerichteten Etagen hemmungslos mit dem Laserstrahler "arbeiten". Zwei Trupps von jeweils 10 unerschrockenen Sternenkriegern versuchen dabei, die gegnerische Mannschaft möglichst oft zu treffen. Wer zum Schluß die meisten Punkte einstreichen konnte hat gewonnen. Die POWER-PLAY-Redakteure traten zum Match gegen ein erweitertes Factor 5/Kaiko-Team an und hatten zusammen mit ein paar Branchenkollegen einen Höllenspaß beim futuristischen Cowboy- und Indianer-Spiel.

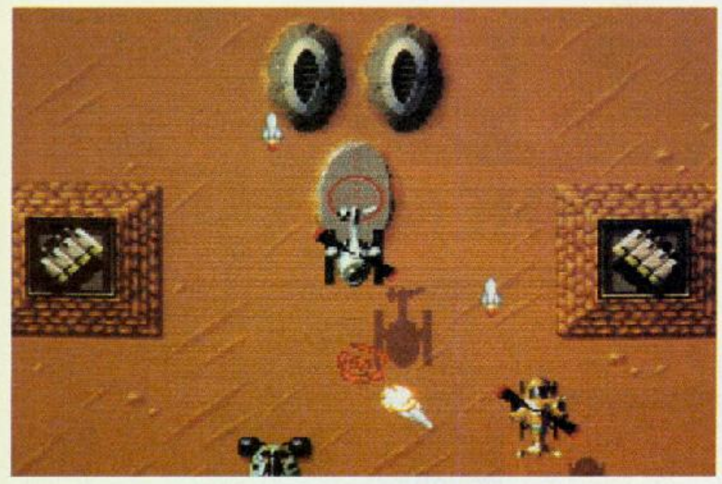
Davon, daß man auch bei U.S.Gold die Zeichen der Zeit erkannt hat, zeugt ein noch namenloses Rollenspiel. Wie in **Origin's** *Underworld*-Serie wird die 3-D-Grafik weich gescrollt und nicht wie bisher üblich segmentweise umgeklappt. Alle Charaktere und Monster wandern als Bitmap-Figuren durch die Gegend. Zusätzlich zu zahlreichen Dungeons wird eine detailierte Oberwelt mit Wäldern und Städten geboten. Man darf schon jetzt auf das fertige Produkt gespannt sein. *Human Zoo* ist ein sehr eigenwilliges Adventure der amerikanischen Firma **Cineplay Interactive**, die sich bisher durch Special-Effects in Hollywood Filmen einen Namen gemacht hat. Ihr besucht in einem postnuklearen Washington über 170 unterschiedliche Schauplätze, führt menügesteuerte Gespräche mit dutzenden von Charakteren und löst zahlreiche Rätsel. Freunde des Basketballs kommen mit *NCAA Basketball* auf ihre Kosten. Die Simulation verbindet einen großen Managerteil mit heißer Baskettball-Action. Ebenfalls in der U.S. Gold-Suite gesichtet: Marketing-Frau Ann McGowan von **SSI**. AD&D Süchtige werden zwar weiterhin regelmäßig beliefert, *Dark Queen of Krynn* erscheint in Kürze, gleichzeitig beginnt aber auch bei SSI die längst überfällige Spielinventur. *Midnight Sun* ist das erste Programm mit einem völlig überarbeiteten Spielsystem.

Gleich zwei neue Adventure-Systeme bietet **Virgin** dem Computerspieler. In *Lure of the Temptress* steuert Ihr den armen Bauern Diermont mit der Maus durch sein grafisches Abenteuer. Zahlreiche Aufgaben gilt es zu bestehen, bis sich die böse Kaiserin zum finalen Kampf stellt. In *The Legend of Kyrandia*, programmiert von Westwood, spielt Ihr einen jungen Zauberer, der seinen versteinerten Großvater retten muß. Spieler, die ihren Spaß an Populous und *Powermonger* hatten, kommen mit *Cannon Fodder* von Sensible auf ihre Kosten. Ihr kommandiert 20 selbständige Soldaten durch eine isometrische Welt. Problematisch wird die Lage durch eine überaus komplizierte Befehlsstruktur. Den eigenen Mannen einen sinnvollen Befehl zu geben, ist gar nicht so einfach. Auch *Rookies* ist eine "Gott"-Simulation, in der Ihr eine Truppe Spielzeugsoldaten über eine isometrische Landschaft steuert. Ihr überfallt feindliche Außenposten, rettet Gefangene und sabotiert gegnerische Einrichtungen. Ende des Jahres erscheint die Simulation *Reach for the Skies* von Rowan Software. Das Programm sollte bei **Mirrorsoft** erscheinen, landete aber nach der Pleite des Software-Riesen bei **Virgin**. Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, schlüpft Ihr entweder in die Rolle eines britischen oder deutschen Piloten und riskiert Euer Leben. *vw*



James Bond: Domark tüftelt an dem Actionspiel mit Agent 007 (Mega Drive).

Videospiele



Super Swiv: Der Vertikal-Scroller kommt leider nicht vor '93 auf den Markt (Super NES)

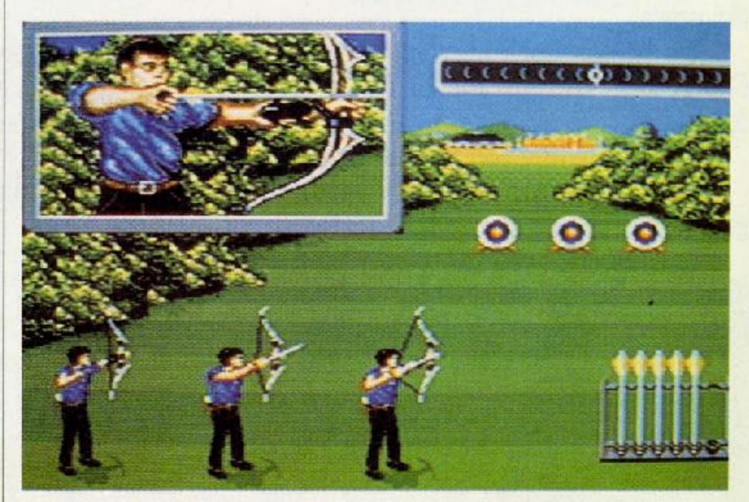
Auf der ECTS in London wurden logischerweise nicht nur Computerspiele gezeigt, auch Module waren zum Joypad-Test freigegeben. Die meisten englischen Softwarehäuser haben sich bereits mit Videospielen ein zweites Standbein geschaffen — der Rest plant den Auftritt im Cartridge-Business.

Electronic Arts, einer der eifrigsten Modullieferanten für das Mega Drive, hat neben *Powermonger* fürs Mega Drive seine ersten Spiele fürs Super NES gezeigt. So sollen noch dieses Jahr *PGA Tour Golf* und *John Madden Football* offiziell in Europa erscheinen. *PGA Tour Golf* wurde gegenüber der Computer- und Mega-Drive-Variante ziemlich verändert. So greift der 3-D-Chip bei jedem Schlag ins Geschehen ein und folgt der Flugbahn des Golfballes ohne Widerrede. Dagegen mutete *John Madden Football* nicht unbedingt besser als das Mega-Drive- oder Computervorbild an. Genaueres verraten wir in einer der nächsten Ausgaben. Sega-technisch gab sich **Electronic Arts** etwas bedeckt. Nach *Powermonger*, dessen Benutzerführung sich einer Schönheitsoperation unterziehen mußte, sollen in diesem Jahr noch das Rollenspiel *Black Crypt*, Psygnosis' Leander und ein *Lord of the Rings*-Modul erscheinen.

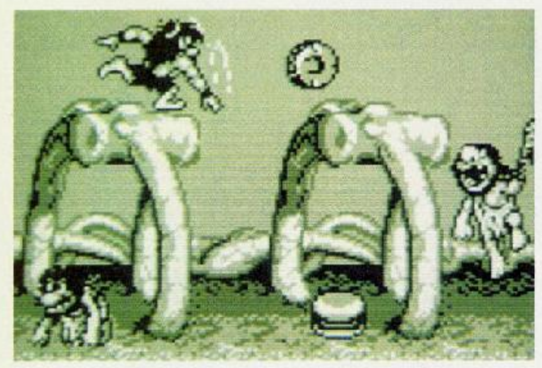
Ein weiterer Sega-Verbündeter der ersten Stunde, **U.S. Gold**, konzentrierte sich im Wesentlichen auf ein Produkt. *Olympic Gold*, das offizielle Spiel zur Sommerolympiade in Barcelona, bietet sieben Disziplinen, die teils an Klassiker wie *Summer Games* erinnern. Versionen sind für Mega Drive und Game Gear geplant. Das Fußball-Epos *Super Kick Off* wird ebenfalls aufs Game Gear umgestrickt; genauso wie das Action-Jump'n'Run *Indiana Jones and the last Crusade* und die Rennerei *Out Run Europe*. Vom Golf-Klassiker *World Class Leader Board* ist wiederum eine stark aufgepeppte Mega-Drive-Version (jetzt mit Digi-Grafik, Sprachausgabe, Zeitlupenwiederholung und etlichen neuen Spielmodi) in Arbeit.

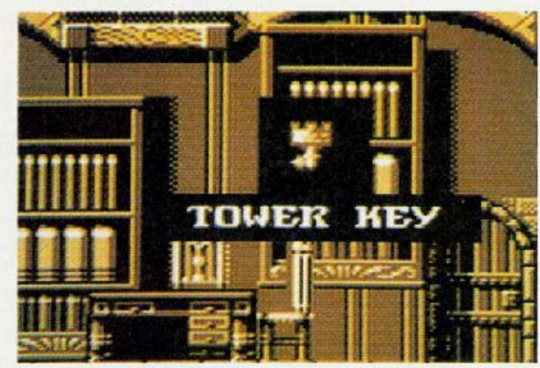
Tecmagik, die bislang nur mit Master-System-Titeln in Erscheinung getreten sind, bereiten ihr erstes Mega-Drive-Spiel vor: *Andre Agassi Tennis* soll allerdings frühestens im Herbst auf den Markt kommen.

World Class Leaderboard: U.S. Gold bastelt an der aufgepeppten Mega-Drive-Version



Olympic Gold: Sieben sommerliche Disziplinen dürfen Wintersportler nachspielen (Mega Drive).


Caveman Ninja: Joe und Mac machen sogar auf dem Game Boy eine prima Figur.



Dr. Franken: Die Game-Boy-Version ist als Action-Adventure angelegt.

Das gleiche gilt für **Ballistix** nächstes Mega-Drive-Spektakel *The Universal Soldier*, das nichts anderes als die (wenig spektakuläre) *Turrican 2*-Umsetzung ist. Etwas früher darf man dagegen mit der Game-Boy-Version des Kult-Klassikers *Centipede* rechnen.

Von **Domark/Tengen** stehen uns etliche interessante Titel ins Haus. So konnten wir eine fast fertige Version von *Marble Madness* fürs Game Gear anspielen, die auf den ersten Blick einen famosen Eindruck machte.

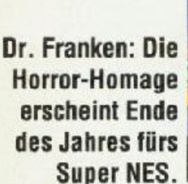
Weiterhin sollen fürs Game Gear in Kürze *Prince of Persia* (grafisch elegantes Action-Adventure) und *Super Space Invaders* (moderne Version des Baller-Klassikers) erscheinen. Außerdem bastelt **Domark** an einem neuen *James Bond*-Actionspiel für Mega Drive und Game Gear, das zumindest mit guten Grafiken gesegnet ist. Im Herbst dürfen wir schließlich Mega-Drive- und Game-Gear-Umsetzungen des Brettspielhits *Trivial Pursuit* erwarten. Für die Zukunft stehen noch die Hubschrauber-Action *Steel Talons* und die Buggy-Rally *Road Riot* an.

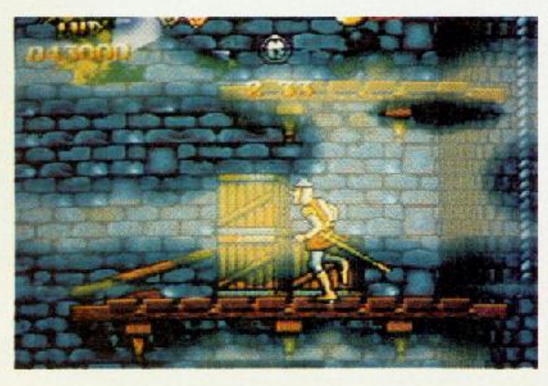
Die Programme des englischen Softwarehauses **Elite** werden in Deutschland über **Rushware** angeboten. So erwartet uns für den Game Boy der Geschicklichkeitstest *Dr. Franken*, die Steinzeitklopperei *Joe vs Mac* (entspricht *Caveman Ninja*), das Denkspiel *Blimp* und das Off-Road-Rennen *Rally Boy*. Für das Super NES dürften wir einen Blick auf das grafisch imposante *Dragon's Lair* sowie *Dr. Franken* werfen.

Eine eindrucksvolle Produktpalette konnte auch **Acclaim** aufweisen. Neben einem überzeugenden *Krusty's Funhouse* und *Terminator 2* für das Super NES zeigten die Amerikaner ebenfalls Mega-Drive-Spiele. Auffallend gut sahen *Krusty's Funhouse*, *Alien 3* und *Smash TV* aus. Zudem in der Mache: *Terminator 2*, *Ferrari Formula 1* (3-D-Autorennen), *Arch Rivals* (Basketball) und *Bart Simpson vs the Space Mutants* (Jump'n'Run).

Viele andere Softwarehäuser werkeln ebenfalls an Videospielen. Allerdings werden diese nicht von den Firmen selber vertrieben, sondern an Sega- bzw. Nintendo-Lizenznehmer weiterverkauft. So entwickelt **Millenium** ein neues *James Pond*-Spiel u.a. für Mega Drive und Super NES, die **Bitmap Brothers** hatten ein stark verbessertes *Gods* fertiggestellt, **Factor 5** legt letzte Hand an *Turrican 3* (Arbeitstitel) für Mega Drive und Super NES. **Lucasfilm** bereitet die USA-Veröffentlichung von Super Star Wars (siehe Aktuell-Teil) und The Empire strikes back fürs Super NES vor. Gleichzeitig entstehen in Zusammenarbeit mit **JVC** mit Monkey Island 1 & 2 und Indiana Jones 4 die ersten Mega-CD-Spiele. **Electronic Arts** werkelt angeblich zusammen mit dem Elektronik-Riesen **Magister** an einer Konsole auf CD-Basis. Näheres in der nächsten Ausgabe. *mg*




Dr. Franken: Die Horror-Homage erscheint Ende des Jahres fürs Super NES.


Dragon's Lair: Die Super-NES-Version kommt nicht vor Herbst auf den Markt.

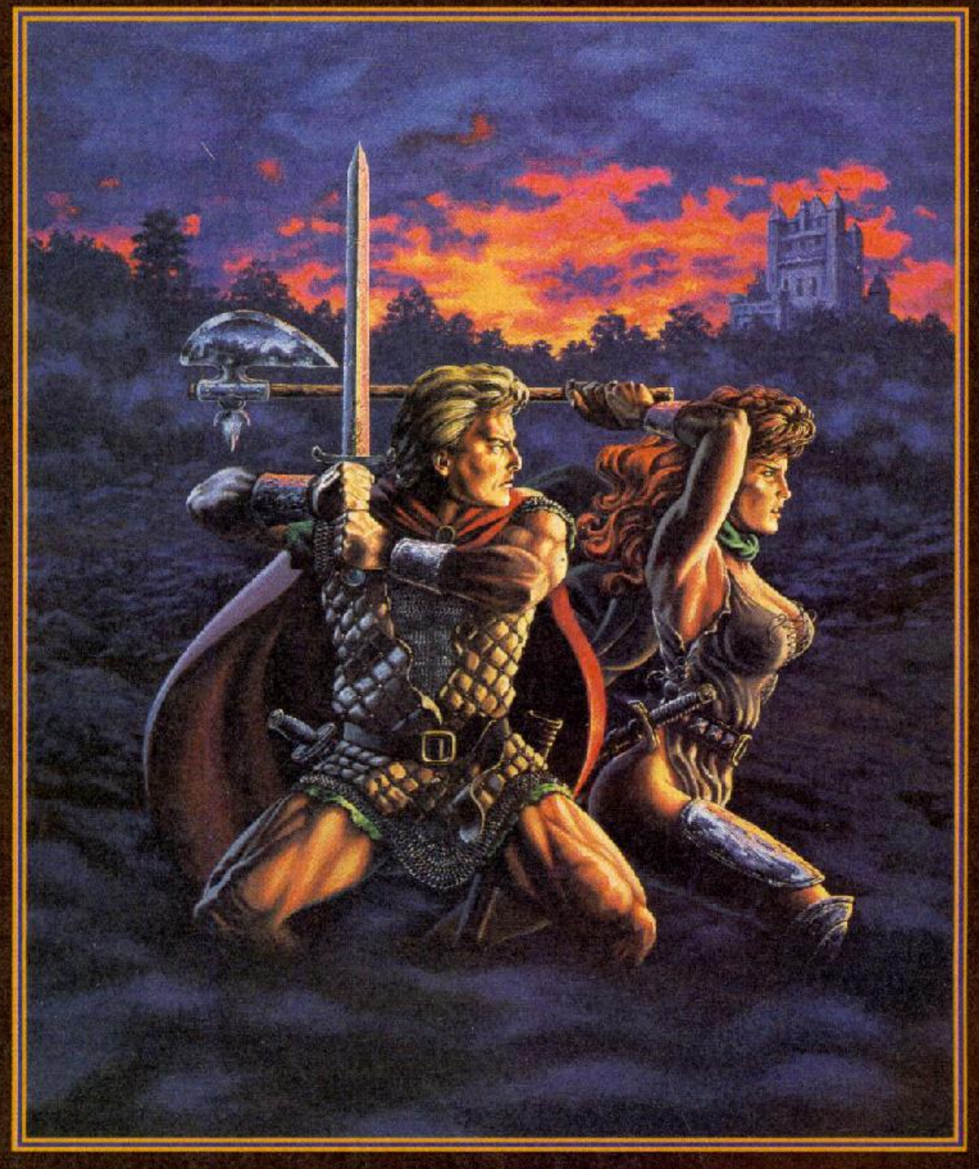
Alle Videospielneuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	System	Erscheinungstermin
Smash TV	Flying Edge	MD	'93
The Simpsons	Flying Edge	MD	'93
Alien 3	Acclaim/Flying Edge	SNES/MD/NES	4. Quartal / '93
Arch Rivals	Flying Edge	MD	'93
Ferrari Formula 1	Acclaim/Flying Edge	NES/MD	3. Quartal / '93
Krusty's Funhouse	Acclaim/Flying Edge	SNES/MD	3. Quartal / '93
Rodland	Storm	GB	4. Quartal
Indy Heat	Storm	GB/SNES	'93
Super Swiv	Storm	SNES	'93
Lawnmower Man	Storm	GB/SNES	'93
Dragon's Lair	Elite	SNES	3. Quartal
Caveman Ninja	Elite	GB/SNES	3. Quartal
Dr. Franken	Elite	GB/SNES	3. Quartal
Blimp	Elite	GB	3. Quartal
Rally Boy	Elite	GB	4. Quartal
Phantom Air Mission	Activision	GB	4. Quartal
Trail Blazer	Activision	GB	4. Quartal
Death Track	Activision	GB	4. Quartal
Super Space Invaders	Domark	GG	2. Quartal
Marble Madness	Domark	GG	2. Quartal
Prince of Persia	Domark	GG	2. Quartal
Trivial Pursuit	Domark	MD/GG	3. Quartal
James Pond	Domark	MD/GG	4. Quartal
Steel Talons	Tengen	MD	3. Quartal
Road Riot	Tengen	MD	3. Quartal
Rampart	Tengen	MD	2. Quartal
Centipede	Accolade	GB	2. Quartal
The Universal Soldier	Ballistic	MD	3. Quartal
Andre Agassi Tennis	Tecmagik	MD	3. Quartal
Olympic Gold	U.S. Gold	MD/GG	2. Quartal
The Godfather	U.S. Gold	MD	3. Quartal
Strider 2	U.S. Gold	MD	4. Quartal
Out Run Europe	U.S. Gold	GG	3. Quartal
Super Kick Off	U.S. Gold	GG/MD	2/4. Quartal
World Class Leader Board	U.S. Gold	MD	2. Quartal
Super Star Wars	Lucasfilm	SNES	3. Quartal
The Empire strikes back	Lucasfilm	SNES	4. Quartal
Monkey Island 1 & 2	Lucasfilm	Mega-CD	4. Quartal
Indiana Jones 4	Lucasfilm	Mega-CD	4. Quartal
James Pond 3	Millenium	MD	4. Quartal
XOR	Millenium	GB	4. Quartal
Powermonger	Electronic Arts	MD	3. Quartal
Black Crypt	Electronic Arts	MD	3. Quartal
Leander	Electronic Arts	MD	4. Quartal
Lord of the Rings	Electronic Arts	MD	3. Quartal
PGA Tour Golf	Electronic Arts	SNES	3. Quartal
John Madden Football	Electronic Arts	SNES	3. Quartal
Gods	Bitmap Brothers	MD/SNES	3. Quartal
Magic Pockets	Bitmap Brothers	MD/SNES	'93
Fire & Ice	Graftgold	MD/SNES	4. Quartal
Turrican 3	Factor 5	MD/SNES	4. Quartal
The Humans	Mirage	MD/SNES	'93

Zur Erklärung: GB (Game Boy), MD (Mega Drive), GG (Game Gear) und SNES (Super NES).

Darklands™

Die Reise Ihres Lebems!



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie.

Sie sind sterbensmüde. Ihr zerrissenes Kettenhemd liegt schwer über Ihren Schultern, Ihr Helm drückt hart gegen Ihre Schläfen. Eiskalter Schlamm quillt aus Ihren Stiefeln. Mit hängenden Köpfen schleppen sich Ihre Kampfgefährten mutlos hinter Ihnen her.

Plötzlich ertönt ein teuflisches Gelächter aus dem Dickicht der Bäume, die sich Ihnen drohend in den Weg stellen, und kurz darauf stößt eine Bande von Dieben mit wild geschwungenen Keulen hervor. Mit der wenigen Kraft, die Ihnen geblieben ist, ziehen Sie Ihr Schwert und hoffen seenlichst auf ein Wunder. Da öffnet sich plötzlich die Erde und verschlingt die Meute vor Ihren Augen!

Sie trotten weiter durch den Wald, zu müde, um die vielen Augen der Hexen, die auf Ihnen ruhen, zu bemerken. In der Ferne hören Sie Musik, fröhliches Lachen und das Klirren von Gläsern. Ein neues Abenteuer erwartet Sie. Diesmal kann es Sie zu Ruhm und Reichtum führen - oder aber auch in große Schwierigkeiten!

MICROPROSE

Darklands ist für IBM PC-kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD UK. Tel: 0666 504 326